PLAYERS

Pubblicazione informativa Ongame Network n. 115 | Novembre 2025
Mensile informativo della catena ONGAME - GE Distribuzione srl- Zona industriale VIII strada 36/1 - 30030 Fossò - VE - marketing@ongame-network.it
Coordinamento: Bruno Capolupi - Progetto grafico: Elena Martynenko - Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero: Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Jacopo Filisetti, Alex Campanelli, Diego Pierantoni, Robert Orlandi - Stampa: Pomi Vicenza -

ULTIMATE TEAM

Bundesliga ‘26 team

Il campionato più sottovalutato su Ultimate Team ...

Articolo a pag. 5

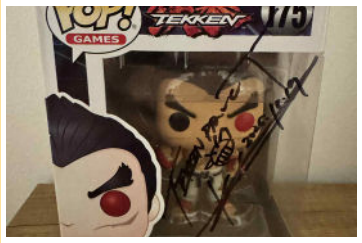
RETROGAMING

Another world

Another World è uno di quei titoli che rifiutano ogni etichetta rigida..

Articolo a pag. 5

FUNKOMANIA



Tutto iniziò con Bill (Kill)

Ivan ci racconta della sua passione e dei suoi hobby ...

Articolo a pag. 6

ELECTRONICS

Atari presenta Intellivision Sprint

Presentata la rivisitazione moderna del leggendario Intellivisio...

Articolo a pag. 8

SMARTMANIA

Google Pixel 10 Pro XL

Lo smartphone attualmente più intelligente sul mercato ...

Articolo a pag. 8

Metroid, la leggenda che nel tempo ha plasmato un genere!

Quando si parla di saghe che hanno davvero lasciato un’impronta indelebile nella storia dei videogiochi, Metroid occupa un posto d’onore.

Nata nel 1986 sul leggendario Nintendo Entertainment System, la serie è una delle colonne portanti della grande N, capace di fondere esplorazione, atmosfera e azione come nessun’altra. La saga di Metodi ha sempre rappresentato un simbolo di innovazione, un punto di riferimento per intere generazioni di sviluppatori e giocatori, la cui eredità ha dato vita ad un genere che ancora oggi sa emozionare e divertire.

Fin dal primo capitolo, Metroid ha saputo distinguersi nel panorama dell’epoca. Uscito in un periodo in cui i videogiochi erano spesso lineari e basati su progressioni semplici, il titolo ideato da Yoshio Sakamoto e Gunpei Yokoi proponeva un’esperienza completamente diversa.

Il giocatore si trovava nei panni della misteriosa cacciatrice di taglie Samus Aran, impegnata a esplorare un misterioso pianeta infestato da creature aliene e pericoli nascosti. La struttura del gioco rompeva gli schemi dell’epoca, distaccandosi dalla progressione a livelli a cui eravamo abituati, per proporre un unico mondo di gioco da esplorare liberamente, con aree accessibili solo dopo aver ottenuto nuovi potenziamenti.

> ***“Possiamo affermare che Metroid fece de apripista per il videogioco moderno di cui ne fu un vero capostipite di design e gameplay”***

Niente dialoghi, né compagni di viaggio, solo il misterioso protagonista, la sua armatura e un mondo ostile da esplorare, accompagnato dalle musiche di Hirokazu Tanaka, anch’esse iconiche.

Come se non bastasse, Nintendo ruppe ulteriormente gli schemi nel finale del gioco, togliendo l’armatura al misterioso protagonista che si rivelò essere una donna, rendendola una delle protagoniste più iconiche nella storia del gaming.

Negli anni poi la formula venne perfezionata, prima con il secondo capitolo su Game Boy e poi su Super NES dove nel 1994 uscì Super Metroid, quello che ad oggi è considerato il miglior capitolo della serie e uno dei migliori giochi dell’epoca, nonché il padre spirituale di tantissime opere moderne come Hollow Knight e Ori and the Blind Forest.

A riprova della potenza del brand, Metroid sopravvisse e si evolse ancora di più con l’arrivo dell’era

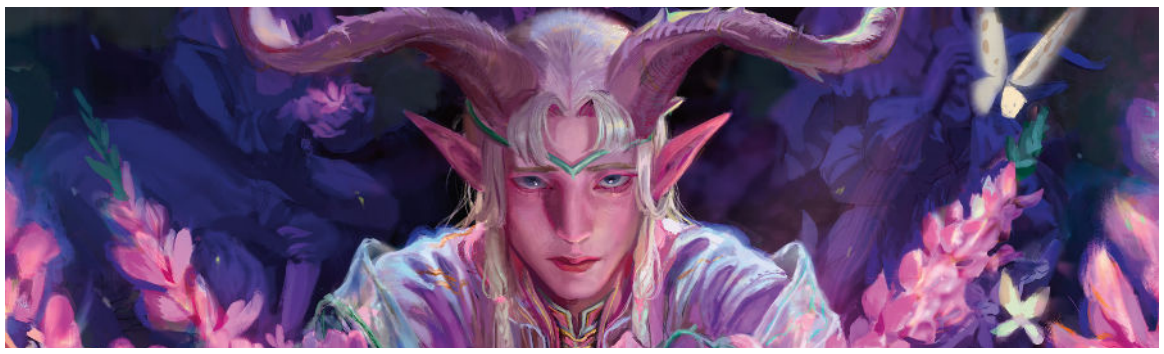
(Continua a pag. 2)

Due mondi in collisione: anteprima e prime immagini di MTG Lorwyn Eclipsed

Il 23 gennaio 2026, Magic: The Gathering fa ritorno a uno dei suoi piani più unici e amati in Lorwyn Eclipsed.

Questa espansione non è solo un tuffo nel passato; è un viaggio terrificante in un nuovo stato di transizione di un mondo definito dalla sua eterna dualità. Mentre il confine tra la pastorale Lorwyn e la gotica Shadowmoor si confonde, emerge una nuova realtà instabile—i Reami Eclissati—che dà origine a meccaniche nuove e singolari, illustrazioni indimenticabili e carte molto potenti

(Continua a pag. 9)



Riftbound Origins: arriva finalmente il TCG di League of Legends!

Riftbound è l’attesissimo Gioco di Carte Collezionabili (TCG) ufficiale basato sull’universo di League of Legends (LoL), il celebre MOBA di Riot Games. Origins è il nome del set di debutto, che funge da fondamento per le meccaniche, la strategia e l’esperienza di gioco.

Origins promette di tradurre l’intensità e la varietà del gioco da PC in un formato cartaceo strategico e collezionabile.

(Continua a pag. 10)

MEGA EVOLUZIONE FIAMME SPETTRALI: UN RITORNO DI FUOCO!

Pokémon (GCC) si prepara ad accogliere un'esplosione di potenza con l'espansione Mega-evoluzione—Fiamme Spettrali.

Questo set, il secondo della serie Megaevoluzione che ha riportato in auge l'iconica meccanica dei mostri tascabili, promette di essere uno scontro epico tra il calore ardente e le ombre inquietanti.

Con il lancio ufficiale previsto per il 14 novembre 2025, Fiamme Spettrali si annuncia come un must-have sia per i collezionisti che per i giocatori competitivi, introducendo carte potenti e illustrazioni mozzafiato.

(Continua a pag. 11)

Carissimi Players,

in men che si dica siamo passati a parlare dell’estate che ci aveva lasciato ad aspettare le offerte del Black Friday e quelle di Natale. Già il prossimo numero sarà quello di Natale. Che bello.

Nello scorso numero avevamo evidenziato che ormai ogni franchigia con certe caratteristiche si era ormai tuffata nel fenomeno TCG ma ancora ci mancavano dei pezzi.

Arrivano, a dire il vero un po’ timidamente, le carte di Naruto mentre è proprio in pompa magna l’annuncio dell’arrivo di Riftbound, le carte di League of Legends.

All’interno nella nostra ormai sempre più rica sezione dedicata al TCG diamo ampio risalto a questo nuovo prodotto illustrandone le caratteristiche e come si svilupperà il gioco organizzato.

Magic chiude l’anno con l’ennesimo sold out di Avatar e ormai sulla caccia alle carte Pokémon, in arrivo con Fiamme Spettrali, non abbiamo più parole.

Da segnalare, seppur nel mondo gaming ma sempre all’interno dell’universo Pokémon, il notevole successo di Leggende Pokémon Z-A che, ovviamente sfruttando la nuova Nintendo Switch 2, ha finalmente portato quella svolta che tutti i fan attendevano ormai da molto.

I giudizi sono unanimi sull’ultima fatica in casa Nintendo.

Battlefield 6 non ha deluso, il genere giapponese/medievale non tradisce mai e con Ghost of Yotei è arrivata l’ennesima conferma.

Insomma, come sempre non ci facciamo mancare nulla.

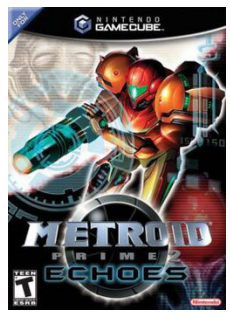
Buona lettura e alla prossima.

EG

FOCUS

A cura di Valerio Turrini

Un viaggio iniziato ormai quarant'anni fa



(segue dalla prima pagina)
tridimensionale che fu per molti una vera e propria prova del nove. Tra le tante vittime illustri che non riuscirono mai a confermare il loro successo passato, Metroid fu una vera mosca bianca per l'epoca con Metroid Prime su GameCube.
Fu una scommessa audace, passare dal 2D al 3D in prima persona cercando di mantenere i principi cardine della serie fu una sfida importante che portò ad un risultato straordinario.
Lontano dal semplice sparatutto, Metroid Prime trasformava la prospettiva in uno strumento di immersione: vedere il mondo attraverso la visiera di Samus significava vivere l'esperienza in modo più intimo e realistico.
Ogni dettaglio del pianeta Tallon IV trasudava vita, storia e mistero. L'uso della scansione ambientale, che permetteva di raccogliere informazioni su flora, fauna e tecnologie aliene, aggiungeva una profondità narrativa senza precedenti.

> *"Metroid Prime fu per tanti il primo incontro con la serie e per altri la riconferma di una saga leggendaria che aveva nel tempo regalato solo grandissime emozioni"*

Il clamoroso successo si riconfermò con il secondo e il terzo capitolo Metroid Prime che introdussero nuove meccaniche e ampliarono ulteriormente la lore della saga, guidando la serie all'era moderna senza mai abbandonare le sue origini.
Alla saga Prime diventata di fatto la saga principale del gioco si sono poi affiancati gli spin-off bidimensionali moderni Metroid: Zero Mission e Metroid: Samus Returns rispettivamente usciti du Game Boy Advance e Nintendo 3DS fino ad arrivare al più recente e apprezzatissimo Metroid Dread su Switch, un titolo che ha saputo mescolare tradizione e innovazione, proponendo un'atmosfera ed un design molto simili ai primissimi capitoli della serie, ma con un gameplay frenetico e adrenalinico che è colpito in pieno.

> *"Oggi, con l'attesissimo Metroid Prime 4 all'orizzonte, la saga si prepara a un nuovo salto evolutivo"*

Nintendo e Retro Studios hanno promesso di portare la serie verso nuovi livelli di immersione, con una grafica di nuova generazione e un gameplay che saprà fondere la tensione claustrofobica delle origini con l'ampiezza e il realismo delle nuove tecnologie.
E se la storia di Metroid ci ha insegnato qualcosa, è che ogni ritorno di Samus è sempre un evento capace di ridefinire le regole del gaming. Metroid Prime 4 si candida ad essere una vera killer app per Nintendo Switch 2 e a fare scuola per i futuri progetti Nintendo e non, essendo di fatto il capostipite e generale incontrastato del genere metroidvania.
Tra le poche, centellinate informazioni che Nintendo ha rilasciato sul gioco, l'ultimo Nintendo Direct ha mostrato la nuova compagna di avventure di Samus, una moto iper-tecnologica chiamata Vi-O-La che a detta degli sviluppatori verrà implementata in maniera attiva nel gameplay e non relegata a semplice mezzo di trasporto nell'open-world del gioco.
I tanti dubbi, l'attesa e la voglia di tornare in compagnia di Samus Aran termineranno il prossimo 4 dicembre, data d'uscita ufficiale per Metroid Prime 4: Beyond su Nintendo Switch 2, una data che ogni fan della serie ha segnato in rosso sul proprio calendario.
La saga di Metroid è pronta a riconfermare la sua storia gloriosa, partita in 2D oltre quarant'anni fa e proseguita non solo dalla saga principale ma anche da tantissimi eredi spirituali che negli anni sono stati etichettati come "metroidvania" rendendola di fatto un unicum nell'industria videoludica che difficilmente potrà ripetersi e che senza sorprese, è un vero araldo della grande N, una serie che ne ha definito i successi negli anni e che siamo sicuri continuerà a farlo per molti altri ancora.

REVIEW

A cura di Valerio Turrini

Fin dalle prime ore di gioco Ghost of Yotei è sbalorditivo con un'avventura che ci mette subito di fronte al dramma della nostra protagonista.

Tre secoli dopo Jin Sakai, il Giappone ci porta a conoscere un nuovo Spettro!

GHOST OF YŌTEI	
D1	2 ottobre
Console	PS5
Genere	Action RPG
Sviluppo	Sucker Punch
Publisher	PlayStation Studios

Nonostante il curriculum di tutto rispetto di Sucker Punch, l'uscita di Ghost of Tsushima nel 2020 colpì tutti come un fulmine a ciel sereno, regalandoci una delle esperienze più belle che abbiamo mai avuto su Playstation 5, rendendo di fatto il gioco un "instant classic" del panorama Sony.
La storia di Jin Sakai ci portò a conoscere l'isola di Tsushima durante la sua invasione da parte dei mongoli e la strada di riconquista di un giovane samurai che per sconfiggere i mongoli intraprenderà la via dello shinobi diventando il temuto Spettro di Tsushima. Dopo un successo del genere era scontato avere grandissime aspettative per il suo sequel, che fin dal suo annuncio è stato capace di attirare a sé diversi riflettori, alimentando l'hype per uno dei giochi più attesi dell'anno.
Fin dalle prime ore di gioco Ghost of Yotei è sbalorditivo, con un'avventura che ci mette subito di fronte al dramma della nostra protagonista, una giovane guerriera che non nasce samurai come Jin Sakai, ma che diventerà un onryo, uno spirito mosso da una insaziabile sete di vendetta per ciò che è stato fatto a lei e alla sua famiglia quando era in tenera età. La nostra avventura ci porterà alle pendici del Monte Yotei nella regione di Ezo (l'attuale Hokkaido), dove la nostra Atsu si metterà sulle tracce de I Sei di Yotei, un gruppo di samurai sotto il controllo di Lord Saito che le massacrarono la famiglia e la lasciarono a bruciare inchiodata ad un albero.

"Se a prima vista Ghost of Yotei può sembrare il disco 2 di Ghost of Tsushima, fin dalle prime ore di gioco vi renderete conto delle immense differenze tra i due giochi"

La prima importante novità di Ghost of Yotei e l'abbandono di un sistema di esplorazione completamente open world, in favore di una mappa divisa in varie regioni, liberamente esplorabili ma delimitate tra loro.
Questa divisione in open maps ha permesso agli sviluppatori di offrire un mondo di gioco meno vuoto e nel complesso più piacevole rispetto al primo capitolo, del quale si lamentava spesso la scarsa densità dell'enorme mappa di gioco.
Ghost of Yotei dal punto di vista contenutistico è ricco e offre una varietà di attività secondarie molto ben strutturate e differenziate, spaziando dalle già viste tane delle volpi ad un nuovo sistema di progressione delle abilità legato gli Altari della Meditazione che in Ghost of Yotei sostituiscono i punti abilità, affiancati poi dai tagli del bambù per aumentare la Determinazione e le fonti termali per aumentare la salute.

"L'altra importante novità è legata alla genesi di Atsu e si riflette perfettamente sulla colonna portante del gioco, il nuovo sistema di combattimento"

La nostra protagonista infatti non è una samurai esperta come lo era Jin e mentre lo Spettro era un maestro nell'uso delle varie pose della katana, Atsu ne conosce soltanto una e al posto delle varie stance che avevamo nel primo capitolo, avremo a disposizione diverse armi che Atsu imparerà ad utilizzare con il progredire della storia.

Durante l'esplorazione di Ezo, incontreremo diversi maestri che ci guideranno nella via della doppia katana, dello yari, del kusarigama e della odachi, componendo l'arsenale della nostra onryo che dovremo abilmente utilizzare contro i vari nemici che ci troveremo di fronte.
Alle armi di affiancheranno poi gli immancabili archi (leggero e pesante) e più avanti nell'avventura anche il tanegashima (il fucile giapponese).
L'arsenale a nostra disposizione è di certo vario e l'ottimo lavoro fatto da Sucker Punch per integrarne tutte le diverse possibilità rendono il sistema di combattimento di Ghost of Yotei uno dei più divertenti, appaganti ed efficaci dell'intero panorama videoludico, destinato a fare scuola per il futuro come fu il Free flow System di Batman Arkham Asylum.
Se dal punto di vista ludico non c'è abbastanza carne sul fuoco per convincervi, Ghost of Yotei vi catturerà dal lato tecnico e artistico più di tutti, grazie ad un mondo di gioco sbalorditivo, ricco, riprodotto fedelmente dal punto di vista storico e realizzato in maniera eccelsa, con un comparto grafico che nel complesso lascia a bocca aperta.
Si nota qualche sbavatura nei piccoli dettagli ma si sa che un gioco di fatto open world non può essere perfetto come un The Last of Us o simili.
Ghost of Yotei offre un'esperienza visiva incredibile, con una particolare attenzione agli effetti particellari e ad un sistema di illuminazione ancora più evoluto rispetto a Tsushima.
A completare il quadro artistico ci pensa poi un buon doppiaggio in italiano a cui però abbiamo preferito l'originale in giapponese per poterci immergere ancora di più nell'atmosfera.
Ghost of Yotei riesce nell'arduo compito di migliorare il suo predecessore e stabilisce un nuovo traguardo per Sucker Punch e per le avventure di questo genere che d'ora in poi dovranno fare i conti con un confronto ancora più difficile rispetto a Ghost of Tsushima.

REVIEW

A cura di Marco Inchingoli

Dopo le turbolenze di Battlefield 2042, Electronic Arts e Battlefield Studios riportano la serie su un terreno più sicuro con Battlefield 6.

Il ritorno all'ordine dopo il caos

BATTLEFIELD 6	
D1	10 ottobre
Console	PS5 - XBOX
Genere	Sparatutto
Sviluppo	BF Studios
Publisher	Electronic Arts

Il nuovo capitolo abbandona gli eccessi futuristici del passato recente per tornare alle atmosfere più credibili e militari di Battlefield 3 e 4. Non è un gioco che punta a rivoluzionare il genere, ma a perfezionarlo: uno sparatutto che preferisce la solidità all'audacia, offrendo un'esperienza corposa, curata e spettacolare, seppur priva di veri colpi di scena.

Come il miglior spettacolo di fuochi d'artificio, Battlefield 6 è roboante, visivamente impressionante e orchestrato con grande precisione. Non sorprende, ma intrattiene con una forza scenica che cattura e non lascia indifferenti.

Il risultato è un titolo dal valore immediato: un prodotto di alto profilo, rifinito in ogni dettaglio tecnico, che riesce a divertire anche quando preferisce la sicurezza dell'usato garantito al rischio della sperimentazione.

La campagna single-player, composta da nove missioni per una durata complessiva di circa cinque ore, è costruita attorno a una trama lineare ma funzionale. Ambientata in un futuro prossimo, segue la squadra Dagger 13, un gruppo di Marines americani impegnati a contrastare le operazioni di Pax Armata, una nuova compagnia militare privata che destabilizza governi e alimenta una crisi globale.

È un racconto che pesca a piene mani dai cliché del genere: flashback, interrogatori, tradimenti e frasi fatte come "non mi sono arruolato per questo".

Alcune funzionano perfettamente – come la missione in campo aperto con totale libertà di approccio – mentre altre, come la sezione nel deserto a bordo del carro armato, finiscono per diventare ripetitive. Pur non offrendo nulla di realmente nuovo, la campagna è impreziosita da una regia spettacolare e da scenari mozzafiato: città devastate, vallate polverose e panorami urbani illuminati dal fuoco delle esplosioni.

È un'esperienza cinematografica più che narrativa, dove l'occhio trova sempre qualcosa di memorabile anche quando la mente si accorge della prevedibilità degli eventi.

Il cuore del gioco resta però il multiplayer, vero terreno su cui Battlefield 6 mostra la sua forza. Con nove modalità che spaziano dai deathmatch ravvicinati alle battaglie su larga scala, il titolo recupera il DNA della saga e lo eleva a un nuovo livello di coordinazione e spettacolo.

Le mappe sono ampie, multilivello, dinamiche: tra edifici che crollano, detriti che modificano la morfologia del terreno e velivoli in fiamme che precipitano tra le linee nemiche, il campo di battaglia è un organismo vivo, caotico e imprevedibile.

> *"Ogni missione propone una diversa declinazione dell'azione militare: assalti tattici, scorte di convogli corazzati, sezioni stealth da cecchino e imponenti sequenze in veicoli"*

> *"Il sistema a classi – Assalto, Supporto, Ricognizione ed Ingegnere – torna finalmente al centro della scena, portando con sé un equilibrio ben studiato e un gameplay di squadra più profondo"*

Ogni ruolo ha una funzione chiara e complementare: il Ricognitore individua i bersagli, l'Ingegnere piazza esplosivi o ripara i mezzi, l'Assaltatore guida la carica e il Supporto cura i compagni e difende le postazioni.

Quando il team collabora davvero, Battlefield 6 tocca il suo apice: pochi giochi riescono a restituire la sensazione di unità e coordinazione di una squadra che conquista, difende e sopravvive insieme.

Le meccaniche di gioco sono più stratificate che mai.

Le granate fumogene, ad esempio, non servono solo a nascondersi: eliminano i marker nemici sui giocatori che vi passano attraverso.

Il fuoco di soppressione, invece, rallenta la rigenerazione della salute degli avversari.

Dettagli come questi aggiungono spessore a un gameplay apparentemente tradizionale, trasformando ogni scontro in una danza di decisioni tattiche.

Non mancano, però, alcune ombre. Il ritmo con cui si sbloccano nuove armi ed equipaggiamenti è piuttosto lento, alcune mappe sembrano favorire una fazione più dell'altra e l'interfaccia, nei momenti concitati, può risultare poco leggibile.

In certe situazioni il caos visivo è tale da rendere difficile capire dove si trovano i compagni caduti o dove serva un intervento medico.

Dal punto di vista tecnico e visivo, Battlefield 6 è un colosso.

I paesaggi industriali e urbani sono curati con una resa realistica e cinematografica, mentre gli effetti di luce, il fumo e le esplosioni rendono ogni scena un piccolo spettacolo visivo.

La direzione artistica punta a un equilibrio tra realismo e spettacolarità: l'acciaio lucido dei veicoli si alterna al verde vivido dei campi e al blu limpido dei cieli.

Le ambientazioni non saranno le più originali, ma sono rese con una tale qualità da risultare costantemente impressionanti.

Il comparto audio è altrettanto travolgente: il fragore delle mitragliatrici, il sibilo dei proiettili, il tonfo metallico di un carro armato che esplode con fragore.

Ogni suono è calibrato per amplificare la tensione, restituendo una sensazione fisica di impatto e potenza.

È un gioco che si sente tanto quanto si vede, e l'effetto è quasi catartico.

Nonostante l'assenza di reali innovazioni, Battlefield 6 riesce a riaffermare l'identità della serie con un capitolo robusto e consapevole.

È un ritorno alle origini che preferisce l'affidabilità alla sorpresa, ma lo fa con maestria tecnica e un gameplay rifinito fino all'estremo. Il single player è una parentesi breve e convenzionale, ma il multiplayer regge l'intero pacchetto, offrendo uno dei migliori spettacoli bellici disponibili su console e PC.

BLACK FRIDAY 2025
SCONTI FINO AL 70%
PREZZI SPACCA TUTTO

ULTIMATE TEAM

Alla scoperta del campionato tedesco che su Ultimate Team è tra i più sottovalutati.

A cura di Alex Campanelli

Bundesliga ’26 team

Arrivati ormai a novembre, possiamo affermarlo con certezza: anche quest’anno, la Bundesliga è uno dei campionati più sottovalutati nella modalità Ultimate Team. Fatta eccezione per qualche calciatore che spunta nelle varie squadre ibride, come ad esempio **Musiala**, è raro incontrare avversari che schierino in blocco calciatori provenienti dal campionato tedesco. Cosa significa? Significa che, andando a spulciare per bene tra le varie carte, si trovano vere e proprie occasioni, giocatori di assoluto valore che magari costano la metà dei loro omologhi che giocano in Premier League o in Liga.

Come al solito, potete adottare la nostra squadra per intero, o prendere i nostri consigli come spunto per integrare al meglio il vostro 11.

In porta schieriamo l’immarcescibile **Neuer**, non più il muro invalicabile di una volta, ma comunque tra i migliori numeri 1 che potrete trovare per rapporto qualità/prezzo. In difesa, ecco il primo bug vero e proprio del nostro team: **Danny Da Costa**, nella sua recentissima versione Ultimate Scream, è un difensore rapidissimo e dalla grande forza fisica, che potete portare a casa a un costo veramente risibile. Assieme a lui, al centro schieriamo **Danilho Doekhi** dell’Union Berlino, mentre sulle fasce spazio agli esterni del Friburgo in versione Cornerstones: capitan **Günte**r a sinistra, la completissima **Lisa Karl** a destra.

In mezzo al campo investiamo qualcosa su **Goretzka** Flashback, carta che ci riporta ai giorni migliori del possente centrocampista del Bayern; gli affianchiamo il compagno di squadra **Laimer**, schierabile anche da terzino su entrambi gli out. Il vero investimento andrà fatto su **Luis Diaz**, ma ne varrà la pena, dato che l’esterno proveniente dal Liverpool rappresenta un bug di difficile risoluzione per parecchie difese; completano il reparto il già citato **Musiala e Nathan Tella** Ultimate Scream, vero e proprio esterno classico da binario di destra. Chiudiamo con una scelta inaspettata in avanti, che però farà comparire un sorriso sui volti dei vecchi appassionati: **Mario Gomez** non è mai stato un vero e proprio giocatore “da Ultimate Team”, ma in quanti di voi si sono ritrovati a ricredersi schierando le sue carte speciali nel corso degli anni? Fisico, senso del gol e una velocità che vi sorprenderà in positivo: affiancato a un trequartista/seconda punta guizzante come Musiala, siamo certi che vi divertirete.

Sbizzarritevi pure a personalizzare il nostro 11 in salsa tedesca, noi vi diamo appuntamento alla prossima uscita, quando saremo già in odore di TOTY!

BUNDESLIGA

Rating	85
Chemistry	33/33
Pac	84
Sho	74
Pas	78
Dri	82
Def	70
Phy	78

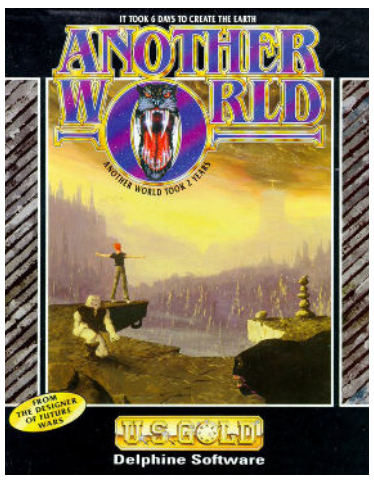
RETROGAMING

A cura di Marco Inchingoli

Another World è uno di quei titoli che rifiutano ogni etichetta rigida. A distanza di oltre trent’anni, resta uno dei titoli più affascinanti, stranianti e poetici mai realizzati.

Il silenzio dell’ignoto, la bellezza dell’alieno

1991 ANOTHER WORLD	
Console	AMIGA
Genere	PLATFORM
Sviluppo	ERIC CHAHI
Publisher	DELPHINE SOFT.



C’era una volta un gioco che non aveva bisogno di parole. Nessun tutorial, nessun HUD, nessun dialogo. Solo immagini, suoni e un senso costante di smarrimento e meraviglia. Quel gioco era Another World, pubblicato nel 1991 e creato quasi interamente da una sola persona: Eric Chahi.

A distanza di oltre trent’anni, resta uno dei titoli più affascinanti, stranianti e poetici mai realizzati. Si comincia in un laboratorio.

Il protagonista, Lester Knight Chaykin, è un giovane scienziato intento a condurre un esperimento con un acceleratore di particelle. Qualcosa va storto. Un fulmine, un cortocircuito, un lampo accecante.

Quando riapre gli occhi, Lester non è più sulla Terra.

Si trova in un mondo alieno, ostile, immobile. Il cielo è rosso, le rocce scolpite da venti antichi, strane creature osservano da lontano. Da qui inizia la fuga, o forse l’esplorazione. O, più semplicemente, la sopravvivenza.

Another World è uno di quei titoli che rifiutano ogni etichetta rigida. Sulla carta è un platform a scorrimento orizzontale, ma nella pratica è molto di più: è un racconto interattivo, un’esperienza cinematografica, un’opera d’arte digitale in movimento.

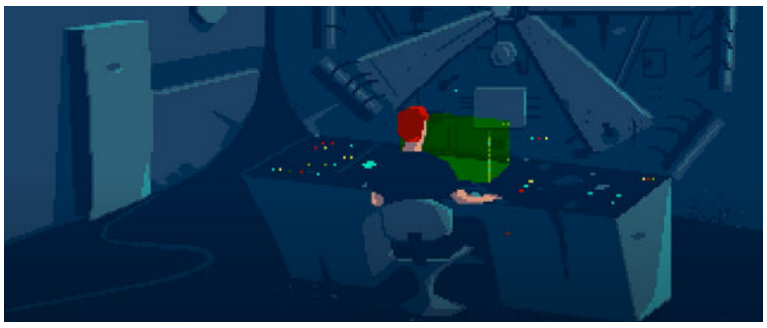
Ogni schermata è un quadro essenziale, costruito con una palette ridotta, ma usata con intelligenza. Il design vettoriale degli sprite conferisce al gioco un’estetica unica, stilizzata, ma incredibilmente espressiva. Il gameplay è ridotto all’osso: pochi comandi, poche azioni, ma ognuna carica di peso.

Ogni salto, ogni schivata, ogni colpo di blaster conta. Lester non ha superpoteri.

Cade da una certa altezza? Muore. Sbaglia una mossa? Muore. Ma mai in modo ingiusto. Il gioco pretende attenzione, osservazione, riflessi.

E pazienza. La narrazione avviene tutta attraverso l’azione e l’ambiente. Nessuna scritta, nessuna voce.

> ***“Eppure Another World riesce a raccontare una storia di amicizia, resistenza e lotta per la libertà più intensa di molti giochi moderni pieni di cutscene”***



L’incontro con l’alieno prigioniero, il legame che nasce senza bisogno di parole, è uno dei momenti più toccanti dell’intera storia videoludica. Il mondo alieno in cui Lester si muove non viene mai spiegato. Non ne conosciamo le regole, le gerarchie, le tecnologie. Ma tutto sembra coerente, vivo, credibile.

Le architetture ciclopiche, le guardie mutiformi, i veicoli sospesi nel vuoto: ogni elemento è familiare e straniante al tempo stesso. Proprio come quando si viaggia in un Paese mai visto prima.

Dal punto di vista sonoro, Another World è altrettanto minimale e potente. Le musiche, composte da Jean-François Freitas, intervengono solo in momenti chiave, lasciando spazio a lunghi silenzi, rotti solo da suoni ambientali e versi alieni. Questo uso intelligente del silenzio amplifica la tensione, crea spazi, lascia respirare il giocatore. Tecnicamente, per il 1991, il gioco fu una rivoluzione.

> ***“Il motore creato da Chahi permetteva animazioni fluide e cinematografiche, e il design privo di interfacce era una scelta radicale per l’epoca”***

L’esperienza era immersiva in un modo che pochi altri titoli riuscivano a replicare.

Ogni sequenza sembrava coreografata, come parte di un film muto in pixel.

Una curiosità tecnica di grande rilievo: molte delle animazioni di Lester e dei personaggi vennero realizzate attraverso la tecnica del rotoscoping, ovvero la trasposizione dei movimenti da riprese video reali.

Chahi filmò sé stesso eseguendo i movimenti principali del personaggio direttamente nel salotto di casa sua, oltre a dar vita ad alcune cutscene filmando oggetti comuni per poi disegnarli fotogramma per fotogramma su Amiga.

Questo processo, pur laborioso, diede al gioco un’umanità e una fluidità che all’epoca sembravano impensabili.

Another World fu amato dalla critica, anche se la sua difficoltà e la sua brevissima durata (si può completare in meno di un’ora) divisero il pubblico.

Ma nel tempo è diventato un punto di riferimento.

Ha ispirato giochi come Flashback, Inside, Limbo e tanti altri titoli indipendenti.

La sua eredità si è fatta strada in chi, anni dopo, avrebbe ripreso quel modello per raccontare storie interattive senza parole.

> ***“Nel 2006 e nel 2013 il gioco ha ricevuto versioni rimasterizzate, con grafica migliorata, ma sempre rispettosa dello stile originale”***

E ancora oggi, giocandolo, si ha l’impressione di stare davanti a qualcosa di raro, un oggetto alieno anche nella forma stessa del medium.

In definitiva, Another World è uno di quei titoli che si vivono più che si giocano.

Una breve esperienza che resta impressa non per la complessità del gameplay o la lunghezza della storia, ma per la potenza delle immagini, il coraggio delle scelte e la forza evocativa del silenzio.

Perfetto per un novembre sospeso tra inquietudine e contemplazione. Perché in un mondo che spesso urla, Another World sussurra.

E lo fa così bene che ancora oggi, dopo decenni, lo sentiamo forte e chiaro.

FUNKOMANIA

Ivan ci racconta della sua passione e dei suoi hobby

A cura di Diego Pierantoni

E' iniziato tutto con Bill (Kill)

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Certo, un caro saluto a tutti, mi chiamo Ivan, ho 35 anni e vivo in provincia di Lecco in Lombardia. Colleziono Funko Pop (e altro), mi piace andare ai concerti, al cinema ed alle fiere del fumetto per fare cosplay.

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Lavoro per i servizi sociali nel comune in cui vivo occupandomi di tutela ed assistenza a persone che vivono in condizioni di vita complesse e particolari.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Li vidi per la prima volta nella fumetteria in cui vado ogni mercoledi' per acquistare i fumetti e rimasi incuriosito e colpito. Pensai: "Wow, sono tipo action figures in stile "caricaturale" e "super deformed" a prezzi anche accessibili: che idea originale ed interessante.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Colleziono funko pop dal 2015 ed il primo lo acquistai, appunto, in fumetteria e si tratta del funko di Bill, l'antagonista principale della saga cinematografica "Kill Bill" interpretato dal compianto David Carradine.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
No, non ho questo "target", collezionо i soggetti che mi piacciono.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?

La mia collezione è composta da 38 funko pop, quelli a cui sono più legato sono i 3 Gargoyles dalla serie animata "Gargoyles" degli anni '90, Vegeta, Jinbe e Goku autografati dai loro doppiatori ed infine Drago Bianco Occhi Blu, Mago Nero e Drago Nero Occhi Rossi dall'universo di "Yu Gi Oh".

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi?
Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Non credo di avere funko particolarmente rari, però ho quello della Regina Aliena dal film "Aliens" del 1986 diretto da James Cameron, ed ha quotazioni che sono un poco piu' superiori rispetto al prezzo che pagai quando lo comprai ma non credo proprio di venderlo, anche perché sarebbe una cifra che non mi cambierebbe affatto la vita.. chi sa, magari se me lo autografasse sir James Cameron...

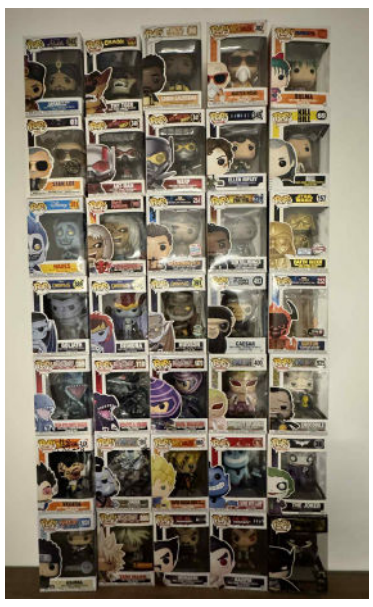
C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo?
E quale ancora stai cercando?

Allora per tantissimo tempo no, ma per trovare il funko di Kazuya di Tekken ho contattato almeno 15 persone dai gruppi facebook dedicati al collezionismo di Pop, e per trovarlo ci ho messo 3 settimane. Al momento non sto "dando la caccia" ad un pop in particolare.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Quello di Baby Vegeta scimmione, da Dragon Ball GT

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Rimproverare no, però spero che presto dedichi delle collezioni ai personaggi di Kenshiro, di manga ed anime "vintage", ai personaggi umani dei videogiochi Pokèmon

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Si, la mia collezione si compone di: fumetti Marvel e DC Comics, Manga, Art Book, libri, DVD, carte Pokèmon ed autografi in genere.



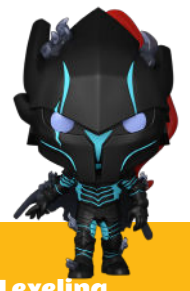
Racconta anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! manda le tue foto, scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

BEST SELLERS

i più venduti del mese

1° Animation: Dragon BallGT SS4 Goku

3° Animation: Jojo's Bizarre Adventure



5° Solo Leveling 1985 Igris

7° One Piece 1496 Roronoa Zoro Nothing

9° Games: Metal Gear-Naked Snake

TOP 10

2° Dragon BallGT SS4 Vegeta

4° Bitty POP Singles: Harry Potter Goblet of Fire

6° Animation: One Piece 1954 Moment Roron

8° Movies: Terrifier Little Pale Girl

10° Dragon BallGT SS4 Gogeta w/C

REVIEW

A cura di Marco Inchingoli

Dopo anni di sperimentazioni tra Spada e Scudo, Legends: Arceus e Scarlatto e Violetto, Leggende Pokémon: Z-A segna finalmente un punto di svolta per la serie.

L'evoluzione che i fan aspettavano

Game Freak sembra aver trovato la formula giusta per portare il mondo dei Pokémon in una dimensione tridimensionale stabile, divertente e soprattutto coerente. Il nuovo episodio chiude una fase di incertezze e compromessi, presentandosi come il titolo più solido e maturo della saga moderna: un'esperienza più contenuta nelle ambizioni, ma più curata, coesa e sorprendentemente innovativa.

Ambientato interamente a Luminopoli, la metropoli ispirata a Parigi già vista in Pokémon X e Y, Z-A sceglie di concentrare tutta la sua avventura in un'unica città.

Sono passati cinque anni dagli eventi di Kalos, e un'ondata di Pokémon selvatici ha invaso i quartieri urbani, spingendo le autorità a delimitare "Zone Selvagge" interne per contenerli.

In questo scenario nasce la storia del protagonista – finalmente un adolescente, non più il solito bambino – che giunge in città senza un obiettivo preciso, solo per ritrovarsi coinvolto nelle vicende del gruppo Team MZ, impegnato a difendere la popolazione e a scalare la classifica del torneo cittadino, il Z-A Royale.

> *"Non era mai successo che l'ambientazione di un titolo Pokémon fosse così centrale e viva, Luminopoli non è solo uno sfondo, ma un personaggio vero e proprio"*

Le sue strade, i suoi quartieri e gli abitanti diventano parte integrante della trama, con storie che si intrecciano come in un gioco della serie Yakuza.

Il focus non è più sul viaggio solitario attraverso regioni e palestre, ma su una comunità da conoscere e proteggere.

Il protagonista vive in un hotel insieme a un gruppo di amici che partecipano attivamente alla storia, aiutando in battaglia e condividendo momenti di vita quotidiana. I rivali non sono più semplici ostacoli da superare, ma veri compagni di percorso, con dialoghi e caratterizzazioni più mature del solito.

Le missioni secondarie ampliano ulteriormente la vita di Luminopoli. Ci sono oltre cento incarichi che spaziano da sfide di cattura e battaglia fino a momenti di pura comicità, come aiutare un parrucchiere a insegnare a un Scyther come usare le forbici o salvare un barista da un gruppo di Trubbish troppo affamati. Queste attività, apparentemente leggere, rendono la città pulsante e piena di sfumature, offrendo un tipo di narrazione "civica" rara nella serie.

Ogni missione racconta un piccolo frammento di umanità, mettendo il giocatore in contatto con la vita dei suoi abitanti e con la convivenza tra esseri umani e Pokémon. Il nuovo sistema di combattimento è la rivoluzione più audace introdotta da Game Freak.

> *"Dopo decenni di turni e menù statici, Z-A abbandona completamente la formula classica in favore di battaglie in tempo reale"*

Il giocatore controlla il proprio personaggio muovendosi liberamente nell'arena mentre il Pokémon lotta al suo fianco. È possibile schivare, attirare gli avversari in zone d'attacco o impartire comandi diretti per lanciare mosse e abilità. La sensazione è quella di un vero action RPG, ma senza perdere la profondità strategica della serie. Ogni mossa conserva la sua identità: gli attacchi a corto raggio sono rapidi ma rischiosi, quelli a lunga gittata richiedono tempo e precisione, mentre abilità come Protect o Fire Spin diventano strumenti difensivi e di controllo dell'area. Anche le Mega Evoluzioni ricevono un profondo restyling, con una barra di energia da gestire e la possibilità di usare "Plus Moves", versioni potenziate delle mosse classiche che tutti i Pokémon possono imparare.

Lo scontro con i Mega Pokémon Ribelli, boss dal comportamento aggressivo e meccaniche spettacolari, rappresenta il culmine del sistema: battaglie intense, visivamente d'impatto e capaci di far emergere il potenziale di ogni nuova evoluzione.

La progressione narrativa ruota attorno al torneo Z-A Royale, un campionato cittadino strutturato in gradi da scalare sconfiggendo allenatori e ottenendo punti reputazione.

Alcune battaglie risultano semplici, ma la struttura incentiva la velocità e la strategia, premiando chi riesce a completare più scontri prima dell'alba. Al contrario, i duelli con i Pokémon Alpha e i boss delle Zone Selvagge mettono a dura prova i riflessi, con attacchi di gruppo, trappole ambientali e fasi multiple in stile "bullet hell". La narrazione tocca anche temi più maturi e inediti per la saga, riflettendo sui conflitti sociali e ambientali tra persone e Pokémon. Diverse fazioni propongono visioni opposte su come garantire l'equilibrio della città, e il gioco evita risposte semplici, spingendo invece a riflettere sul compromesso e sulla compassione.

È una storia più adulta, che guarda al futuro del franchise con una sensibilità nuova.

> *"Dal punto di vista tecnico, Leggende Pokémon: Z-A mostra decisamente un netto passo avanti rispetto ai suoi predecessori"*

Su Nintendo Switch 2, il gioco gira a 60 fps stabili, con caricamenti rapidissimi e animazioni fluide. Rimangono alcune piccole sbavature, come il "pop-in" ravvicinato di personaggi e oggetti, ma nulla che comprometta l'esperienza. Su Switch originale, invece, si nota qualche compromesso: frame rate dimezzato, texture meno definite e pop-in più evidente. Tuttavia, il risultato resta nettamente superiore a quello di Scarlatto e Violetto al lancio. Graficamente, Luminopoli non brilla per varietà estetica: molti edifici sono ripetuti e piatti, con poche strutture esplorabili. Tuttavia, ciò che manca in spettacolarità visiva viene compensato da un design più denso e interessante. Ogni area della città – dai quartieri innevati alle catacombe sotterranee – offre segreti, scorciatoie e Pokémon rari.

LEGGENDE POKÉMON: Z-A

D1	16 ottobre
Console	NSW - NSW2
Genere	Adventure
Sviluppo	Game Freak
Publisher	Nintendo

> *"L'esplorazione è finalmente appagante: il mondo non è più vasto ma vuoto, bensì più piccolo e ricco di scoperte"*

È possibile trovare un Gastly in un vicolo buio, un Eevee che passeggia sul tetto di un edificio o un raro Dratini che si nasconde tra le antenne di una terrazza: momenti che restituiscono quella magia dell'esplorazione che la serie aveva un po' smarrito.

Sul fronte artistico, spiccano i modelli dei personaggi, finalmente più espressivi e diversificati, con abiti personalizzabili e tratti del viso distinti. Peccato per la mancanza di doppiaggio, un'assenza che pesa soprattutto durante le scene principali, dove i personaggi muovono la bocca in silenzio, compromettendo l'impatto emotivo. È un dettaglio che evidenzia quanto Game Freak debba ancora modernizzare la sua formula narrativa. In definitiva, Leggende Pokémon: Z-A rappresenta la sintesi di tutto ciò che la serie ha cercato di diventare nell'era 3D.

È un capitolo che unisce l'ambizione di Arceus alla concretezza di un mondo più contenuto, offrendo un'esperienza bilanciata tra azione, esplorazione e introspezione. Pur non essendo perfetto dal punto di vista tecnico o estetico, brilla per ritmo, originalità e cuore. Dopo anni di passi falsi, Game Freak sembra finalmente aver trovato la direzione giusta per l'evoluzione dei Pokémon.

SMARTMANIA

A cura di Jacopo Filisetti

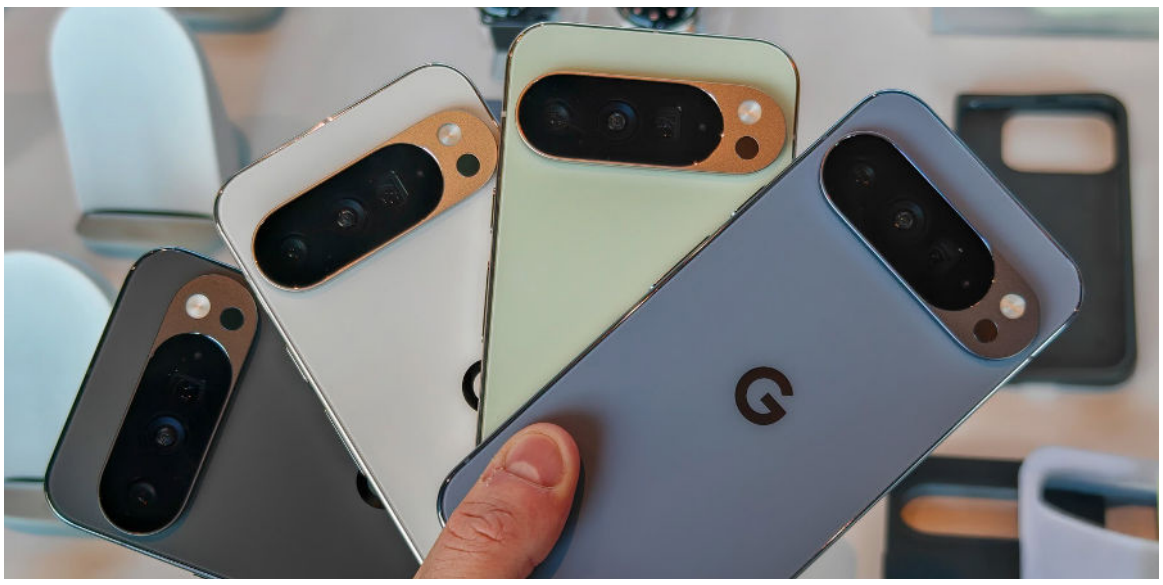
Il Pixel 10 Pro XL è immediatamente riconoscibile come un prodotto Google, mantenendo quella firma che ha reso iconica la serie Pixel.

Pixel 10 Pro XL, il più intelligente sul mercato

Questa nuova generazione migliora la precedente, ma è chiaramente un punto di partenza, non di arrivo.
Google Pixel 10 Pro XL non è semplicemente un aggiornamento incrementale del modello precedente: rappresenta una visione completamente nuova di cosa possa essere uno smartphone nell'era dell'intelligenza artificiale.
La filosofia di Google rimane invariata – offrire l'esperienza Android più pura impreziosita da funzionalità innovative (anche se sempre meno esclusive) – ma con questo dispositivo l'esecuzione raggiunge livelli non scontati.

Design

Il Pixel 10 si presenta con dimensioni compatte: 152,8 x 72,0 x 8,6 mm per un peso di 204 grammi, circa 30 grammi in meno rispetto al Pro XL. È uno smartphone che si tiene bene in mano e risulta più maneggevole, pur mantenendo la certificazione IP68 contro polvere e acqua.
Il design riprende le linee della generazione precedente, con le immancabili cornici attorno al display che restano piuttosto visibili e forse un po' anacronistiche.
Il frame ospita i tasti di accensione e volume, lo slot SIM e la porta USB-C 3.2.
Lo sblocco avviene tramite un sensore di impronte molto veloce e preciso e l'always-on display è presente.
In quanto a connettività troviamo 5G, WiFi 6e, Bluetooth 6, GPS dualband, NFC ed il connettore USB-C 3.2 con uscita video.



Display

Il pannello è un OLED da 6,3 pollici in formato 20:9 con risoluzione 1080 x 2424 pixel e protezione Corning Gorilla Glass Victus 2.
La luminosità massima dichiarata è di 2000 nit, con picco HDR a 3000 nit: un dato che, nella pratica, garantisce ottima leggibilità anche sotto il sole diretto.
Il refresh rate varia tra i 60 e i 120 Hz. Rispetto al Pro, manca la possibilità di scendere fino a 1 Hz, quindi non c'è lo stesso livello di risparmio energetico nelle schermate statiche, ma nell'uso quotidiano la differenza è minima.
La qualità generale è molto alta: colori vivi, neri profondi e un'ottima fluidità.

Batteria

La batteria è da 4935 mAh e garantisce risultati discreti, anche se non è un battery phone. Con una giornata stressante, tra 4 e 5 ore di schermo acceso in mobilità e tanto 5G, ancora rimane circa il 15-20% di autonomia residua.
La ricarica via cavo arriva a 30 W, con tempi di circa 30 minuti per il 50% e un'ora e mezza per la carica completa.
C'è anche la ricarica wireless tramite magnete Pixelsnap, limitata a 15 W, la stessa del Pro XL.

Software

Il sistema operativo è Android 15 in versione pura, arricchito dalle funzioni esclusive dei Pixel, le cosiddette "Pixelate".
Ci sono il filtro chiamate con risponditore automatico, la trascrizione e il riassunto delle registrazioni vocali, il dialer con traduzione in tempo reale e le audio emoji.
Google garantisce 7 anni di aggiornamenti major, un punto di forza rispetto a molti concorrenti.
L'esperienza è fluida, coerente e ricca di funzioni intelligenti.

Fotocamera

Il Pixel 10 conferma la vocazione fotografica della serie, pur con qualche differenza rispetto al Pro. Troviamo tre sensori posteriori:
principale da 48 MP con autofocus macro, ultragrandangolare da 13 MP, teleobiettivo da 10,8 MP con zoom ottico 5x e digitale fino a 20x.
La frontale è da 10,5 MP, con campo visivo ultra-grandangolare da 95°.
La resa fotografica è eccellente: HDR sempre preciso, ottimi dettagli, colori realistici e un'elaborazione computazionale che permette di ottenere risultati sorprendenti anche con lo zoom digitale.
Lo zoom 5x è nitido e usabile, il 10x resta convincente e persino il 20x produce immagini utilizzabili, merito dell'intelligenza artificiale.
Dove si nota la differenza rispetto al Pro è nella risoluzione dei sensori secondari e soprattutto nei video.
Il Pixel 10 registra in 4K a 60 fps solo con la fotocamera principale, mentre non supporta l'8K e non offre il 4K sulla grandangolare e sul tele.
È una limitazione che pesa soprattutto per chi crea contenuti, dove l'iPhone resta ancora il punto di riferimento.

Il tempo, comunque, è tutto dalla parte dei Pixel 10.
Con i primi cali di prezzo, diventeranno un osso duro da battere anche per chi fa delle specifiche il suo unico punto di forza.
Lo si vede nelle classifiche di vendita: pur non avendo sempre l'hardware migliore, i Google Pixel vendono sempre di più perché Google è un'azienda percepita come grande e affidabile, con una buona rete di assistenza.

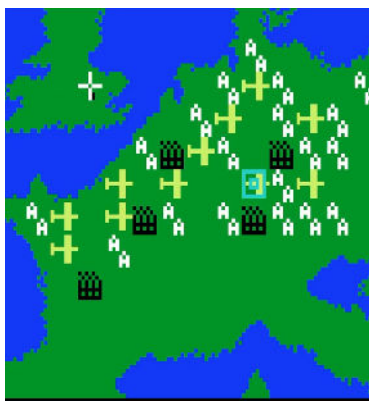
ELECTRONICS

A cura di Jacopo Filisetti

Presentata la rivisitazione moderna del leggendario Intellivision degli anni '80 in arrivo a Natale

Atari presenta Intellivision Sprint

Atari ha annunciato Intellivision Sprint, una nuovissima console di gioco che celebra il 45° anniversario del lancio della console per videogiochi domestica originale, Intellivision.
Con 45 giochi amati dai fan e una serie di aggiornamenti tecnici, Intellivision Sprint sarà lanciata il 23 dicembre in Europa (il 5 dicembre negli Stati Uniti e in Australia).
Uscito nel 1980 come diretto concorrente dell'Atari 2600, Intellivision ha dato il via a una rivalità leggendaria che è passata alla storia come la First Console War.
Intellivision offriva ai giocatori dell'epoca giochi sportivi più realistici, una grafica più ricca e controller unici.
Creato in collaborazione con PLAION REPLAI, il nuovo Intellivision Sprint ha un design autentico, con la superficie dorata e nera dell'originale e il pannello frontale in legno. Gli aggiornamenti tecnici includono due controller wireless, uscita HDMI e una porta USB-A per l'espansione della libreria.
45 giochi integrati rappresentano il vantaggio competitivo di Intellivision nei giochi sportivi e di strategia. Tra i titoli più importanti figurano i giochi sportivi Baseball, Chip Shot Super Pro Golf, Soccer, Super Pro Skiing, Tennis e Super Pro Football, e i giochi di strategia B-17 Bomber, Sea Battle, Space Battle, e Utopia. ra i giochi arcade preferiti dai fan figurano Astrosmash, Shark! Shark!, Star Strike, with Thin Ice e Boulder Dash. Due degli esclusivi e accattivanti overlay per controller sono inclusi per ogni gioco della collezione.



"Siamo entusiasti di celebrare il 45° anniversario di Intellivision, e quale modo migliore per onorarlo se non riportare in vita questa console innovativa affinché i fan possano riviverne l'esperienza?"

ha dichiarato Matt Burnett, VP of Strategic Operations di Atari.

"Diventare custodi di un marchio così importante è sia una grande responsabilità che un' evoluzione molto divertente del nostro lavoro in Atari"

Atari ha avviato un'importante iniziativa per ampliare il lascito di Intellivision attraverso l'acquisizione storica del marchio Intellivision e della maggior parte del catalogo di giochi nel 2024. Da allora, è stata rilasciata "The First Console War", un'espansione per la collezione Atari 50: The Anniversary Celebration, e ora Intellivision Sprint dà inizio al viaggio di Atari con l'hardware Intellivision

"È stato gratificante applicare alcune delle conoscenze acquisite grazie alla nostra collaborazione di successo sulle console retrò Atari+ all'Intellivison Sprint"

ha affermato Ben Jones, Commercial Director di PLAION REPLAI.

"Siamo orgogliosi di offrire agli appassionati e ai collezionisti di Intellivision una versione moderna di questa console rivoluzionaria"

A cura di Robert Orlandi

Questa espansione non è solo un tuffo nel passato; è un viaggio terrificante in un nuovo stato di transizione di un mondo definito dalla sua eterna dualità.

MTG Lorwyn Eclipsed: l'eterna dualità trova un punto intermedio

Il piano di Lorwyn-Shadowmoor alterna due stati distinti: la luminosa, idilliaca, perennemente assolata Lorwyn (un mondo di fate, kithkin e flamekin) e la cupa Shadowmoor, in un crepuscolo perpetuo (una terra di riflessi distorti di quelle stesse razze). Questa trasformazione, nota come la Grande Aurora, storicamente ribaltava l'intero piano.

Lorwyn Eclipsed esplora cosa accade quando il confine tra questi due stati non è più un ribaltamento netto e globale, ma un confine volatile e mutevole.

I nuovi Reami Eclissati sono aree in cui il giorno eterno di Lorwyn e la notte eterna di Shadowmoor coesistono, scontrandosi.

Le creature che si avventurano in questi reami non vengono immediatamente trasformate nella loro controparte, ma subiscono invece lentamente un orribile cambiamento mentre i ricordi delle loro due forme cercano di fondersi, rischiando di trasformarle in gusci senz'anima.

La narrazione centrale si concentra sulle conseguenze di questa fusione cosmica dei confini e sulle creature leggendarie di ritorno che lottano per mantenere la propria identità.

Meccaniche dell'espansione e carte chiave

Il cuore meccanico dell'espansione riflette in modo brillante la dualità del piano, concentrandosi pesantemente su trasformazione, effetti legati al colore e sinergie tribali.

Carte trasformanti: le identità duali ritornano

L'espansione abbraccia il tema della trasformazione del blocco originale attraverso le carte a doppia faccia (DFC).

A differenza del ciclo Giorno/Notte di Innistrad, queste trasformazioni rappresentano il passaggio di un personaggio tra il suo sé di Lorwyn e quello di Shadowmoor:

Leggende di Ritorno

Figure iconiche del piano ritornano con le DFC, mostrando la loro diversa forma e identità di colore (o la sua mancanza) nei due aspetti del piano. Ad esempio, Sygg, Saggezza del Vagamare // Sygg, Scudo del Vagambrina e Ashling, Riattizzata // Ashling, Orlata di Brina.

Gli Dèi di Lorwyn

L'espansione introduce potenti DFC mitiche che rappresentano le forze divine elementali del piano, come Eirdu, Portatrice dell'Alba // Isilu, Portatrice del Crepuscolo, catturando l'ampiezza della lotta celeste

Mana ibrido ed effetti legati al colore

L'espansione si appoggia pesantemente sul Mana Ibrido e introduce meccaniche che ricompensano per i colori di mana che spendi effettivamente:

Incarnazioni Elementali

Un ciclo di Elementali mitici, come Vuoto (Orzhov) e Inganno (Dimir), presenta una rivisitazione della meccanica Evocazione.

Essi possiedono potenti effetti di entrata sul campo di battaglia che vengono potenziati, o sono completamente diversi, a seconda che tu abbia pagato un colore di mana specifico (ad esempio, hai usato mana nero? Hai usato mana bianco?). Questo crea un'interessante tensione nella costruzione dei mazzi, specialmente nei formati multicolore.

Sinergie tribali e nuove interpretazioni di classici

Le amate tribù di Lorwyn sono tornate, enfatizzando il supertipo "Stirpe" del set originale, sebbene gli archetipi di draft sembrino essere divisi: cinque per le classiche tribù di Lorwyn e cinque basati sui temi meccanici di Shadowmoor:

Archetipi Tribali di Lorwyn (ad esempio, Kithkin, Elfi, Sirene, Boggart, Elementali)

Queste classiche coppie di colori alleati si concentreranno su potenti sinergie tra creature.

Nuovi Colpi di Scena nel Design

Le anticipazioni hanno rivelato potenti carte che richiamano meccaniche del passato:

- Portatrice di Fiori Amari: Una creatura che funge da interpretazione aggressiva del potente incantesimo Fioritura Amara, generando pedine (probabilmente pedine Fata) e offrendo una minaccia fragile ma ricorrente.
- Esploratore Mutevole: Una nuova carta che gioca con il tipo Mutaforma in un modo senza precedenti, creando una "pedina terra Mutavault", richiamando una delle terre tribali incolori più potenti nella storia di Magic.
- Figura della Favola: Un richiamo al ciclo di Figura del Destino, questa creatura può essere potenziata pagando quantità crescenti di mana per aumentarne le statistiche, ottenere abilità e persino cambiare il suo tipo di creatura, simboleggiando l'evoluzione delle creature nei Reami Eclissati.

Collezionare il doppio piano: Booster Fun

Terre doppie reversibili senza bordo (Shock Lands)

Un articolo di punta garantito, questo ciclo delle cinque Terre Doppie dei colori nemici (ad esempio, Cripta di Sangue, Fontana Santificata) presenta un trattamento con illustrazione senza bordo che è reversibile. Un lato mostra l'illustrazione della verdeggiante Lorwyn e il lato opposto mostra l'illustrazione della cupa Shadowmoor.

La cornice della Favola

Un nuovo stile showcase ispirato alle classiche illustrazioni dei libri di fiabe, che cattura perfettamente l'estetica stravagante, ma oscura, del piano.

Queste cornici saranno presenti su numerose carte non comuni, rare e mitiche.

Carte serializzate

La potente Portatrice di Fiori Amari avrà una tiratura limitata di versioni senza bordo serializzate, un oggetto da collezione di prim'ordine.

Mazzi Commander

Danza degli Elementi (Cinque Colori):

Probabilmente comandato da una nuova iterazione di Ashling o di un Lord Elementale, questo mazzo è incentrato sugli Elementali, utilizzando i loro potenti effetti di entrata sul campo di battaglia e di sacrificio per giocate spettacolari e di grande impatto, abbracciando il caos e la grandezza della magia del piano.

Maledizione del Male (Nero, Rosso, Verde)

Questo mazzo ha come tema le meccaniche più oscure di Shadowmoor, concentrandosi sui contatori -1/-1 e sulle strategie di combo di creature. Il comandante principale si dice sia Zia Ool, una potente strega boggart, perfetta per i giocatori che amano ottenere valore nel tempo e sfruttare le meccaniche Debilitare e Perseverare del blocco Shadowmoor originale.

Riftbound è l'attesissimo Gioco di Carte Collezionabili (TCG) ufficiale basato sull'universo di League of Legends (LoL), il celebre MOBA di Riot Games.

A cura di Robert Orlandi

Riftbound Origins: arriva finalmente il TCG di League of Legends!

Origins è il nome del set di debutto, che funge da fondamento per le meccaniche, la strategia e l'esperienza di gioco.
Origins promette di tradurre l'intensità e la varietà del gioco da PC in un formato cartaceo strategico e collezionabile.

Proving Grounds: l'accesso a Riftbound

Il prodotto centrale per i nuovi giocatori è il set introduttivo Riftbound: Origins - Proving Grounds.
Questo cofanetto è specificamente progettato per facilitare l'apprendimento e l'ingresso nel gioco per 2-4 giocatori.

Caratteristiche del Set Proving Grounds

Mazzi precostruiti:
Include quattro mazzi bilanciati e pronti all'uso, ciascuno focalizzato su un Campione iconico di LoL: Lux, Annie, Master Yi e Garen.

Esperienza guidata:
Il set contiene una guida introduttiva e un regolamento completo, con un sistema di apprendimento graduale che accompagna i neofiti nell'assimilazione delle regole.

Figure acriliche esclusive.
Sono incluse quattro figure in acrilico bifacciali dei Campioni (Lux, Annie, Master Yi, Garen), che servono per tenere traccia della vittoria sul campo di battaglia, con espressioni diverse a seconda dell'andamento della partita.

Supporto Multigiocatore:
La scatola supporta diverse modalità di gioco fin da subito, tra cui il classico duello 1 contro 1, la modalità cooperativa 2 contro 2 e il più caotico tutti contro tutti (free-for-all).

Dettagli sul set Origins

Come primo set dell'espansione, Origins introduce le meccaniche fondamentali e una vasta gamma di Campioni, Unità, Incantesimi e Rune.

Set di carte
Il set Origins presenta un set di quasi 300 carte uniche

Buste (Booster Packs):
Ogni busta standard contiene 14 carte, distribuite in slot che includono carte Comuni, Non Comuni, Rare e, potenzialmente, carte Epiche o carte con illustrazione alternativa (Full Art).

Box Espansione
Contiene 24 buste da 14 carte

Arte e qualità
Le carte sono caratterizzate da illustrazioni originali e da collezione realizzate da artisti di League of Legends, garantendo un alto valore estetico per i fan.

Deck Campione precostruiti
Oltre al set introduttivo, sono disponibili mazzi precostruiti aggiuntivi per Campioni più complessi come Jinx, Viktor e Lee Sin, pensati per chi vuole focalizzarsi su strategie specifiche.

Le meccaniche di gioco chiave

Riftbound si posiziona come un TCG strategico che cerca di catturare l'essenza delle battaglie a Runeterra.

Sistema delle Rune (Risorse)
La gestione delle risorse è cruciale e avviene tramite un mazzo separato di "Rune". Queste carte fungono da risorse per giocare le carte e, a differenza di molti TCG, la loro gestione è un elemento strategico complesso che influenza il ritmo e la disponibilità delle azioni.

Focus sui Campioni
Il mazzo di ogni giocatore è costruito attorno a uno o più Campioni, le cui abilità e sinergie definiscono la strategia di gioco, rispecchiando i loro ruoli nel MOBA originale.

Campo di battaglia dinamico
Il gioco si svolge su diversi campi di battaglia, e i giocatori muovono le loro Unità per ottenere il controllo di queste aree, spesso tramite meccaniche come Assalto o Ganking che ricordano le imboscate e le incursioni su LoL.

Modalità di Vittoria
L'obiettivo primario è sconfiggere il Campione avversario, ma anche il controllo strategico del campo di battaglia e la gestione delle Rune giocano un ruolo fondamentale.

Modalità Multiplayer
Una delle peculiarità di Riftbound è l'enfasi sulle modalità 2v2 e Free-for-all, che introducono elementi di alleanza temporanea e coordinazione strategica unici nel panorama dei TCG.

I pilastri di Origins: le carte più importanti

Riftbound Origins, in quanto set di debutto del TCG di League of Legends, ha l'arduo compito di definire il metagame e stabilire le architetture di mazzo fondamentali.
Il set introduce quasi 300 carte, ma alcune di esse spiccano per il loro impatto sul gioco competitivo, la loro potenza o il loro valore di collezionismo.

I Campioni: Le Anime del Mazzo (Rarità Rara)
Nel sistema di Riftbound, ogni mazzo ruota attorno al suo Campione, disponibile come carta Leggenda e come Unità Campione (entrambe di rarità Rara).
Avere accesso a questi personaggi è fondamentale per qualsiasi strategia

JINX, DEMOLIZIONISTA
Aggro/Scarto (Fury-Caos)

Incentiva l'azione aggressiva e capitalizza lo scarto di carte, alimentando strategie veloci.
Il suo mazzo precostruito è un punto di partenza per gli amanti del danno diretto.

VIKTOR, ARALDO MACCHINATO
Controllo/Combo (Mind-Caos)

Probabilmente una delle carte più complesse e potenti. Spesso associato a strategie di Ramp (aumento delle risorse) che utilizzano la sua abilità per giocare Incantesimi o Equipaggiamenti di alto costo in modo devastante.

LEE SIN, MONACO CIECO
Midrange/Movimento (Body-Mind)

Si concentra sul controllo del campo di battaglia e sulla mobilità. Le sue abilità sono essenziali per i mazzi che vogliono manovrare le Unità e dettare dove avvengono i combattimenti.

DARIUS, TRIFARIANO
Aggro/Pressione (Fury-Body)

Un'unità Campione che premia il giocare più carte in un singolo turno (spesso attraverso l'abilità Legion), consentendo un'enorme pressione sul campo di battaglia.

GIOCO ORGANIZZATO

Riftbound punta molto sul gioco organizzato e ha previsto un solido supporto e serie di eventi

Nexus Nights:
Eventi settimanali a livello locale, con un focus sul gioco casual e diverse varianti come 1v1, 2v2 o free-for-all.

Summoner Skirmishes
Tornei competitivi a livello locale, due volte per set, che offrono premi esclusivi e opportunità per qualificarsi a eventi più grandi.

Premier Events
Tornei di alto livello, con un focus sul formato competitivo 1v1, che fungono da vetrina per i migliori giocatori di Riftbound.

In sintesi, Riftbound Origins non è solo un set introduttivo, ma la dichiarazione d'intenti di un TCG ambizioso che mira a combinare il vasto e amato universo di League of Legends con meccaniche di gioco profonde e un'esperienza multiplayer dinamica.
È un titolo imperdibile sia per i fan di LoL che per gli appassionati di giochi di carte collezionabili strategic

A cura di Robert Orlandi

L'espansione è costruita attorno a un intenso conflitto tra due delle Megaevoluzioni più amate e temute: Mega Charizard X ex e Mega Gengar ex.

Duello titanico: Mega Charizard X ex contro Mega Gengar ex

La trama del set è intrisa di oscurità e potere, mettendo in risalto le sinergie tra i tipi Fuoco e Oscurità. Il set si presenta come la controparte cupa e aggressiva del primo set Megaevoluzione, che si era concentrato su archetipi più bilanciati.
Il set Megaevoluzione—Fiamme Spettrali si basa sull'espansione giapponese Inferno X e sui mazzi precostituiti di Mega Gengar ex e Mega Diancie ex, portando la quantità totale di carte a oltre 120, comprese le rare segrete e le illustrazioni speciali.

I Protagonisti: Mega Evolution Pokémon ex

Il set include un totale di sei Pokémon ex Megaevoluzione e quattro Pokémon ex standard, tra cui:

Mega Charizard X ex

Fuoco / Drago

Il volto del set, si prevede che dominerà le strategie Fire con attacchi ad alto danno e sinergie con le condizioni speciali (come Scottatura).

Mega Gengar ex

Psico / Oscurità

Il maestro della manipolazione, probabilmente incentrato su abilità di disturbo (disruption) e un gioco tattico che punisce l'avversario in panchina.

Mega Lopunny ex

Incolore

Un'aggiunta sorprendente, noto per un attacco estremamente efficiente che premia la tattica "colpisci e fuggi" e la mobilità.

Mega Heracross ex

Erba

Un attaccante di tipo Lotta e Erba che dovrebbe concentrarsi su attacchi one-shot grazie al suo elevato HP e al potenziale di danno.

Mega Diancie ex

Folletto / Psico

Conosciuta per le sue abilità che aiutano l'accelerazione di energia, sarà fondamentale nei mazzi che richiedono un setup rapido.

Articoli da collezione: ritorno delle special illustration rare

L'aspetto collezionistico è elevatissimo grazie ai trattamenti Rara Illustrazione Speciale (SIR), che continuano a mostrare illustrazioni a figura intera che celebrano i Pokémon con uno stile unico:

Mega Charizard X ex (SIR):
Sarà indubbiamente la carta più ambita. Le illustrazioni trapelate mostrano Mega Charizard X avvolto in fiamme azzurre che contrastano con l'oscurità dello sfondo, spesso affiancato dalle sue pre-evoluzioni.

Carte Aiuto Full-Art
Si prevede che sia Dawn che Grimsley's Move riceveranno versioni Rara Illustrazione Speciale, rendendole ricercatissime dai collezionisti di carte Allenatore Full-Art.

Collezione Ultra Premiu Mega Charizard X-ex
In concomitanza con l'espansione, verrà rilasciata una lussuosa collezione che include una carta promozionale Mega Charizard X-ex, tappetino da gioco, bustine protettive e un gran numero di buste di espansione.

Carte chiave (finora) rivelate e sinergie competitive

Nuove carte aiuto per il setup

Dawn (Aiuto)
Questa carta è un vero e proprio motore di evoluzione. Permette al giocatore di cercare nel proprio mazzo un Pokémon Base, un Pokémon di Fase 1 e un Pokémon di Fase 2 e aggiungerli alla propria mano. È una risorsa fondamentale per velocizzare la preparazione dei Mega Evolution e altri Pokémon di Fase 2 come Pidgeot ex.

Grimsley's Move (Aiuto):
Focalizzata sui Pokémon Oscurità, questa carta permette di guardare le prime sette carte del mazzo e mettere un Pokémon Oscurità trovato in Panchina. Cruciale per assemblare rapidamente i mazzi a tema Mega Gengar ex o altri Pokémon Oscurità di setup.

Contromosse potenti per Pokémon a premio singolo

L'espansione introduce anche Pokémon a Premio Singolo che possono tenere testa ai grandi Pokémon ex Megaevoluzione:

Moltres
Un attaccante di Tipo Fuoco sorprendentemente efficiente. Il suo attacco infligge danno base, ma se il Pokémon Attivo dell'avversario è un Pokémon ex, infligge danno extra significativo, rendendolo una minaccia immediata contro i Pokémon ad alto HP.

Zacian
In alcune anteprime, è stata mostrata una carta Zacian che potenzia il suo attacco se l'avversario ha un numero basso di carte Premio rimanenti.

Meccaniche di pressione e velocità

Mega Lopunny ex spicca con l'attacco Assalto di Vento, che infligge un danno molto alto per una singola Energia, a condizione che Lopunny si sia mosso dalla Panchina alla Posizione Attiva nello stesso turno. La sua capacità di ritirata bassa lo rende un eccellente "sniper" e un finisher improvviso.

Dettagli di Rilascio

Eventi Pre-release
A partire dal 1° novembre 2025, i giocatori potranno partecipare ai tornei Prerelease presso i negozi aderenti, acquistando le Build & Battle Box per giocare con le carte in anteprima.

Rilascio Ufficiale
Il 14 novembre 2025, 28 novembre per il solo Set Allenatore Fuoriclasse

Prodotti
Saranno disponibili Buste di Espansione, Confezioni Bundle da 6 buste, e Set Allenatore che avrà Mega Charizard X ex come illustrazione di copertina e una carta promo esclusiva Charcadet.

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.